PlayStation

NTSC U/C

PlayStation

TEEN

CONTENT RATED BY ESRB

SLUS-01040
SLUS-90075

VAGRANT STORY™

2 DISCS

SQUARESOFT

AVERTISSEMENT : À LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE DE JEU PLAYSTATION®.

Un très faible pourcentage d'individus peuvent éprouver une crise d'épilepsie lorsqu'ils sont exposés à certains motifs lumineux ou clignotements. L'exposition à ces motifs ou aux arrière-plans d'un écran de télévision pendant une séance de jeu vidéo, y compris les jeux se jouant sur la console PlayStation, peuvent provoquer une crise d'épilepsie chez ces personnes. Certaines conditions peuvent également provoquer des symptômes d'épilepsie qui n'ont pas été préalablement détectés, même chez des personnes ne présentant aucun antécédent ni signe d'épilepsie. Si vous ou un autre membre de votre famille présentez un état épileptique, consultez votre médecin avant de jouer. Si vous éprouvez l'un ou l'autre des symptômes suivants en jouant à un jeu vidéo – étourdissement, trouble de la vision, contraction musculaire ou des yeux, perte de conscience, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions – arrêtez IMMÉDIATEMENT de jouer et consultez votre médecin avant de recommencer.

AVERTISSEMENT AUX PROPRIÉTAIRES DE TÉLÉPROJECTEURS :

Ne branchez pas votre console de jeu PlayStation à un téléprojecteur avant d'avoir consulté au préalable le manuel de votre téléprojecteur, à moins que celui-ci ne soit de type LCD. Vous risquez autrement d'endommager irrémédiablement l'écran de télévision.

UTILISATION DE PRODUITS NON OFFICIELS :

L'utilisation de produits et de périphériques non officiels peut endommager votre console de jeu PlayStation et invalider sa garantie.

MANIPULATION DU DISQUE PLAYSTATION :

- Ce disque compact est conçu pour être utilisé uniquement sur une console de jeu PlayStation.
- Vous ne devez ni le plier, ni l'écraser, ni le plonger dans un liquide.
- Ne le laissez pas exposé à la lumière directe du soleil ou près d'un radiateur ou d'une source de chaleur.
- À l'occasion, prenez une pause si vous jouez longtemps.
- Gardez ce disque compact propre. Tenez toujours le disque par les bords et conservez-le dans son étui protecteur lorsqu'il ne sert pas. Nettoyez le disque avec un chiffon doux, sec et sans charpie, en l'essuyant en ligne droite du centre vers le contour extérieur. N'utilisez jamais de solvants ou de nettoyants abrasifs.

VAGRANT STORY™

Vagrant Story —
L'histoire d'un héros
qui doit perdre tous les
êtres qu'il aime pour
trouver la vérité.

TABLE DES MATIÈRES

Pour débuter 2
Commandes de base 3
Personnages 5
Écran de jeu/Commandes 6
Commandes 7
Caractéristiques de Léa Monde 11
Système de combat 15
Articles, armes et armures 18
Habiletés de combat 20
Liste magique 21
Instructions du disque de démonstration . . . 22
Garantie limitée/Indices de jeu 25

INTRODUCTION

Au manoir du Duc Bardorba du royaume de Valendia, envahi par une bande de fanatiques religieux, le culte de Müllenkamp, un horrible crime a été commis. Plusieurs innocents ont été assassinés, mais la tragédie est restée enveloppée dans le plus grand secret. Depuis, Sydney Losstarot, chef du Müllenkamp, n'est pas réapparu.

Le Duc Bardorba, absent lors de l'invasion de son manoir, a échappé aux atrocités. Mais une semaine plus tard, un mystérieux assaillant lui a ôté la vie. Le vaillant Ashley Riot, membre des Chevaliers de la Paix de Valendia (VKP) chargés de mettre un terme à l'emprise de la secte sur le manoir, a été considéré comme suspect lors de l'assemblée du Parlement. Il a disparu peu après cette accusation.

Pendant la semaine séparant la première tragédie de l'assassinat du duc, le présumé assassin Ashley a fait un étrange voyage dans une citée oubliée... La ville déserte de Léa Monde.

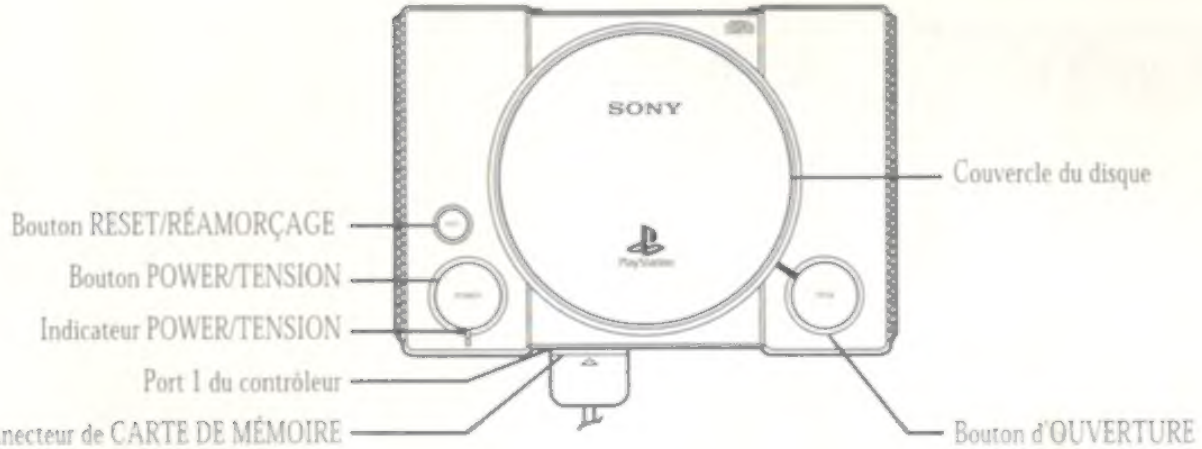
Léa Monde, aujourd'hui vestige d'un glorieux passé, abritait plus de 5,000 habitants à l'époque de l'Âge d'Or. Sa prospérité a pris fin il y a 25 ans, lorsqu'un terrible tremblement de terre a englouti la ville.

Des eaux profondes se sont engouffrées dans la crevasse laissée par le séisme, coupant la ville du reste du monde. Au-dessus des eaux, le sol s'est déplacé et tordu, rendant le paysage méconnaissable. Sous la ville, où des moines avaient autrefois creusé des galeries et des salles dans la pierre, un vaste labyrinthe, tel une tombe, est devenu la maison des âmes des défunts.

Le joueur vivra la semaine cruciale durant laquelle Ashley a visité Léa Monde.

Que s'est-il passé dans la cité hantée ?
Est-ce qu'Ashley a vraiment assassiné le duc ?
Seul le joueur, dans le rôle d'Ashley, pourra découvrir la vérité.

POUR DÉBUTER



Installez la console de jeu PlayStation® conformément aux instructions de son manuel. Assurez-vous que l'appareil est hors tension avant d'insérer ou de retirer un disque compact. Insérez le disque **Vagrant Story**™ et refermez le couvercle. Dès la mise sous tension, le film d'ouverture commence. Appuyez sur le bouton ◉ ou sur le bouton START pendant le déroulement du film pour passer directement à l'écran de Titre. Sélectionnez l'une des commandes suivantes et appuyez sur le bouton ◉.

NOUVELLE PARTIE (NEW GAME) — Commence le jeu depuis le début.

CONTINUER (CONTINUE) — Permet de poursuivre une partie préalablement enregistrée. Pour plus d'informations, voir " Chargement d'une partie ", ci-dessous.

VIBRATION — Active ou désactive la fonction de vibration du contrôleur analogique DUALSHOCK™.

SON (SOUND) — Règle la sortie sonore sur STÉRÉO/MONO.

ENREGISTREMENT D'UNE PARTIE

Enregistrez votre partie à partir des Cercles de Magie (sauvegarde des points), tels que celui illustré à droite, ou dans les Conteneurs d'entreposage.

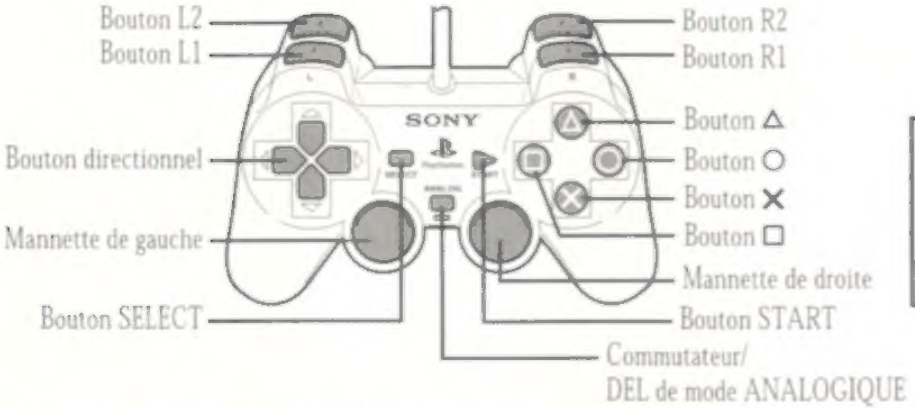
Enregistrez la partie en sélectionnant <Data> dans l'écran Menu, puis <Save> avec le bouton ◉.

Sélectionnez ensuite le connecteur de CARTE DE MÉMOIRE 1 ou 2 et appuyez sur le bouton ◉. Choisissez le fichier dans lequel vous souhaitez sauvegarder la partie. Si le fichier contient déjà des informations provenant d'une partie antérieure, le jeu confirmera s'il faut remplacer le fichier. Sélectionnez <Yes> et appuyez sur le bouton ◉ pour effectuer l'enregistrement.

CHARGEMENT D'UNE PARTIE

Sélectionnez le connecteur de CARTE DE MÉMOIRE approprié et appuyez sur le bouton ◉. Appuyez ensuite sur les boutons directionnels haut/bas pour sélectionner un fichier et appuyez sur le bouton ◉ pour charger le fichier.

COMMANDES DE BASE



REMARQUE:

Si votre contrôleur ressemble à celui-ci, suivez les instructions ci-dessous pour mode numérique.

† La mannette de gauche peut être utilisée lorsque le voyant DEL est allumé.

† La fonction de vibration du contrôleur analogique DUALSHOCK™ peut être activée ou désactivée depuis l'écran de Titre ou en sélectionnant <Options> dans l'écran de Menu. Passer du mode analogique au mode numérique ne désactive pas la fonction de vibration.

† En mode analogique, la mannette de gauche peut être utilisée pour les mêmes fonctions que les boutons directionnels, tel qu'expliqué dans ce manuel.

† Pour recommencer une partie sans couper l'alimentation, appuyez simultanément sur les boutons L1, L2, R1, R2, SELECT et START pour exécuter la fonction de Redémarrage.

† Les messages peuvent être avancés avec les boutons ○,×,△,□, L1, L2, R1, ou R2.

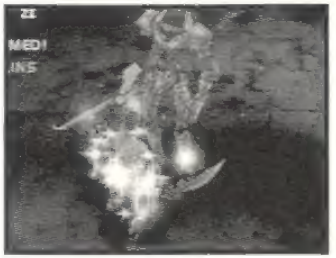
Mode normal (non armé)

Boutons directionnels ou mannette de gauche	Pour se déplacer, s'agripper, grimper (appuyez dans la direction où vous souhaitez grimper et Ashley s'agrippera à une paroi pour se hisser au niveau supérieur). Change de perspective en mode Free-look
Mannette de droite	Mode Free-look
Bouton START	Mode Free-look, escamote la démonstration
Bouton SELECT	Zoom avant / zoom arrière
Bouton ○	Exécute la commande, tire une arme (pour passer en Mode de combat)
Bouton ×	Annule, ouvre les portes et les coffres aux trésors, déplace les cubes (pousse, transporte, dispose, etc.),désactive le mode Free-look
Bouton □	Pour sauter
Bouton △	Affiche l'écran de Menu
Bouton L1	Tourne la carte vers la gauche
Bouton L2	Affiche les commandes abrégées
Bouton R1	Tourne la carte vers la droite
Bouton R2	Pour marcher, lorsque utilisé avec les boutons directionnels ou la mannette de gauche

COMMANDES DE BASE

Mode de combat (armé)

Boutons directionnels ou mannette de gauche	Pour se déplacer, sélectionner une cible dans la sphère de ciblage, changer deperspective en mode Free-look
Mannette de droite	Mode Free-look
Bouton START	Mode Free-look, escamote la démonstration
Bouton SELECT	Zoom avant / zoom arrière
Bouton ◎	Exécute la commande, ouvre ou ferme la sphère de ciblage, utilise l'habileté de combat (lors de l'attaque ou la défense)
Bouton ⊗	Annule, ferme la sphère de ciblage, désactive le mode Free-look, passe en mode Normal
Bouton □	Pour sauter, utiliser une habileté de combat (lors de l'attaque ou la défense)
Bouton △	Affiche l'écran de Menu, l'habileté de combat (lors de l'attaque ou la défense)
Bouton L1	Tourne la carte vers la gauche
Bouton L2	Affiche les commandes abrégées, passe d'une cible à l'autre lors de la sélection
Bouton R1	Tourne la carte vers la droite
Bouton R2	Pour marcher, lorsque utilisé avec les boutons directionnels ou la mannette de gauche



Écran de menu

Boutons directionnels ou mannette de gauche	Déplace le curseur, passe d'un menu à l'autre lorsque la fenêtre <Items> est ouverte
Mannette de droite	Non utilisé
Bouton START	Non utilisé
Bouton SELECT	Non utilisé
Bouton ◎	Exécute la commande
Bouton ⊗	Annule
Bouton □	Non utilisé
Bouton △	Ferme le menu
Bouton L1	Passe d'un menu à l'autre, ou passe d'Ashley à ses ennemis dans la fenêtre <Status>
Bouton L2	Non utilisé
Bouton R1	Passe d'un menu à l'autre, ou passe d'Ashley à ses ennemis dans la fenêtre <Status>
Bouton R2	Non utilisé

† Lorsque les commandes abrégées sont affichées, appuyez sur le bouton approprié pour voir le menu sélectionné.

Nom : Ashley Riot
Âge : Dans la vingtaine
Taille : 1,83 mètre (6'0")
Association : Chevaliers de la Paix de Valendia (VKP), milice des Riskbreakers

Après sa promotion de l'Académie VKP, Ashley s'est engagé comme soldat d'élite. Suite à la mort tragique de sa femme et de son enfant, aux mains d'un truand, il s'est enrôlé dans la Force Opérationnelle contre les Criminels Dangereux, mieux connue sous le nom de " Riskbreaker ", la fonction la plus risquée des VKP et qu'il occupe encore aujourd'hui.

Les Riskbreakers mènent leurs investigations en solitaire, infiltrant les organisations criminelles étrangères pour mieux enquêter. Nombre d'entre eux ont péri durant leur affectation ; le taux de survie étant inférieur à 30 pour cent. Ashley, qui conserve toujours son sang-froid quelle que soit la situation, a réussi mission après mission.

Quand les membres du culte de Müllenkamp ont pénétré dans les Graylands et ont envahi le manoir de Bardorba, une série d'événements se sont enchaînés, se terminant par l'assassinat du Duc Bardorba. L'implication d'Ashley dans les intrigues du manoir en fait le principal suspect de l'assassinat du duc.

Riskbreaker au passé tragique, Ashley devra désormais affronter bien des incertitudes. Seuls ses efforts pourront dévoiler la vérité et laver son nom de tout soupçon.

Nom : Roméo Guildenstern
Âge : 34 ans
Taille : 1,80 mètre (5'11")
Association : Chevaliers de la Croix

Chef des " Crimson Blades " des Chevaliers de la Croix, un ordre militaire soumis à l'autorité directe du cardinal.

Roméo, l'étoffe même du chevalier élégant et racé, sait se montrer absolument implacable quand il le faut, ne reculant devant rien pour défendre la justice au nom du royaume.

Conduisant les Chevaliers de la Croix, lors des événements survenus au manoir du Duc Bardorba, c'est lui qui a dirigé les forces visant à contenir les émeutes qui ont suivi. Pourquoi les Chevaliers du cardinal sont-ils intervenus, contrairement aux ordres qu'ils avaient reçus ? Cela reste un mystère.

Nom : Sydney Losstarot
Âge : Indéterminé (dans la vingtaine ?)
Taille : 1,78 mètre (5'10")
Association : Müllenkamp

Leader d'un culte voué à l'adoration de l'ancienne prêtresse Müllenkamp, Sydney, qui s'est autodéclaré prophète, prêche les faiblesses humaines et la fin du monde.

Sydney peut décrire avec précision le passé de ceux qu'il rencontre, et la rumeur dit qu'il peut manipuler les autres à sa guise. Son charisme a attiré vers lui une foule de disciples zélés, incitant le Parlement à déclarer le culte de Müllenkamp menace à la sécurité de l'État.

Après avoir ourdi l'invasion du manoir Bardorba dans les Graylands, Sydney a tenu la famille et les serviteurs du duc en otage contre la libération de ses disciples, mais ses véritables intentions étaient semble-t-il tout autres.

Le Riskbreaker Ashley Riot a croisé Sydney pendant sa mission, mais cette rencontre était certainement commandée par le destin.

ÉCRAN DE JEU/COMMANDES

Lecture des écrans de jeu en mode Normal
(voir page 15 pour la lecture des écrans de jeu en mode de Combat).

HP (Hit Points) Ce sont des points de frappe. On distingue les Points HP courants / Points HP maximum. Les points HP se régénèrent lentement avec le temps. Lorsque les points HP d'Ashley atteignent zéro, la partie se termine.

MP (Magic Points) Ce sont des points de magie. On distingue les Points MP courants / Points MP maximum. Les points MP servent à jeter des sorts. Ils se régénèrent lentement avec le temps.

RISK Le risque augmente à mesure qu'Ashley attaque ses ennemis et diminue avec le temps. Lorsque la valeur RISK est élevée, le taux de réussite d'Ashley diminue, mais ses chances de frapper un coup critique augmentent.

Carte simple Carte schématique montrant la position actuelle d'Ashley. Le point rouge indique l'endroit où Ashley a pénétré dans la salle et les points blancs montrent les autres sorties.

Témoin corporel Affiche la condition physique des parties du corps d'Ashley au moyen de différentes couleurs.
La signification de chaque couleur est expliquée à la page 9.

COMMANDES DE L'ÉCRAN DE MENU

Appuyez sur le bouton △ pendant le jeu pour faire apparaître l'écran de menu.

MAGIE

Affiche la liste des sortilèges qu'Ashley a appris. Cette option n'est pas accessible tant qu'Ashley ne maîtrise pas au moins un sortilège.

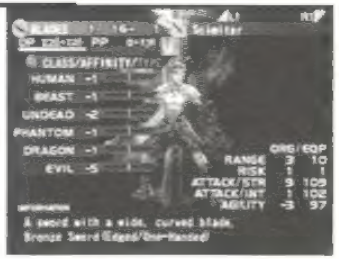
ARTS DE RUPTURE (BREAK ARTS)

Affiche les Arts de rupture pour l'arme actuellement utilisée. Sélectionnez <View Arts> pour voir quels Arts de rupture ont été appris pour chaque catégorie d'arme. Cette option n'est pas accessible tant qu'Ashley ne maîtrise pas au moins un Art de rupture.

HABILETÉS DE COMBAT (BATTLE ABILITIES)

Affiche les habiletés en Chaîne et les habiletés Défensives qu'Ashley a acquises. Pour attribuer les habiletés aux boutons, sélectionnez <Chain Abilities> ou <Defense Abilities> dans cette fenêtre. Dans la liste des techniques de combat disponibles, choisissez trois habiletés et assignez un bouton (○,△,□) à chacune. Lorsqu'une habileté est correctement attribuée à un bouton, l'icône de ce bouton apparaît à côté de cette technique de combat. Vous pouvez modifier en tout temps l'attribution des boutons.

ARTICLES (ITEMS)



Equip Équipement. Affiche les armes et armures actuellement utilisées. Sélectionnez une partie du corps pour voir la liste des armes et des armures dont elle peut se munir. Sélectionnez une arme ou une armure, puis appuyez sur le bouton ◉ pour accepter l'équipement.

Setup Configuration. Pour personnaliser les diverses options des armes et des armures, sélectionnez <Setup> et choisissez parmi les options suivantes (voir pages 19 et 20 pour une description complète) :

- **Assemble Weapons**
- **Repair**
- **Combine**

Les options de gauche ne sont accessibles que dans les ateliers disséminés à travers Léa Monde. Voir pages 19 - 20 pour plus d'information.

- **Attach Gems** Fixe les joyaux dans les armes et les armures.
- **Disassemble** Démonte les armes et les armures en pièces détachées.
- **Rename** Change le nom d'une arme. Sélectionnez le nom de l'arme à modifier avec les boutons directionnels ou la mannette de gauche. Entrez le nouveau nom, puis sélectionnez <Ok> ou appuyez sur le bouton START pour accepter le nom. Puis, sélectionnez <Yes> pour compléter l'arsenal.

Dans la fenêtre <Items>, en appuyant sur les boutons L1/R1 ou les boutons directionnels gauche/droite, le joueur peut faire défiler les catégories suivantes :

Weapons Armes. Affiche toutes les armes de l'arsenal. Un maximum de huit armes peuvent être placées dans l'arsenal.

Blades Lames. Affiche toutes les lames de l'arsenal. Les lames servent de pièces détachées dans les ateliers. Un maximum de 16 lames peuvent être placées dans l'arsenal.

Grips Manches. Affiche tous les manches de l'arsenal. Les manches servent de pièces détachées dans les ateliers. Un maximum de 16 manches peuvent être placés dans l'arsenal.

Shields Boucliers. Affiche tous les boucliers de l'arsenal. Un maximum de huit boucliers peuvent être placés dans l'arsenal.

Armor Armure. Affiche toutes les armures de l'arsenal. Un maximum de 16 armures peuvent être placées dans l'arsenal.

Gems Joyaux. Affiche tous les joyaux de l'arsenal. Ces pierres précieuses se fixent aux armes et aux armures. Un maximum de 48 joyaux peuvent être placés dans l'arsenal.

Misc Divers. Affiche les divers articles de l'arsenal. Sélectionnez l'article à utiliser dans la liste. Sélectionnez " use " et choisissez une cible pour l'article. Confirmez la cible associée à l'article. Un maximum de 64 articles différents peuvent être placés dans l'arsenal.

Rechercher/Supprimer/Trier/Réparer/Statut

Tout en choisissant des armes, armures et pièces détachées, appuyez sur le bouton ◉ pour rechercher ou supprimer l'une d'elles ou les trier.

- **Search** Recherche les armes et les boucliers qui utilisent la pièce sélectionnée.
- **Discard** Supprime l'arme, l'armure ou la pièce de l'arsenal. Les articles en cours d'utilisation ne peuvent être supprimés. Pour supprimer un article, sélectionnez <Yes>.
- **Discard All** S'affiche uniquement si <Misc> est sélectionné. Supprime tous les articles choisis. Pour supprimer les articles, sélectionnez <Yes>.
- **Status** Affiche le statut des armes, lames, manches, armures et joyaux lorsque l'on appuie sur le bouton ▣.

Pour vérifier le statut d'un article particulier, déplacez le curseur sur cet article et appuyez sur le bouton ▣. Utilisez les boutons L1/R1 pour voir le statut des autres articles du même type.

COMMANDES

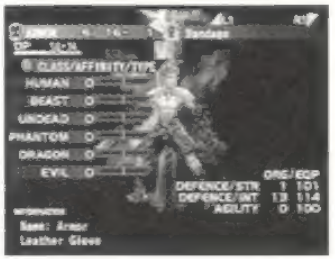
Lecture du statut d'un article

DP	Les " Damage Points " indiquent l'étendue des dommages. Lorsque la valeur DP d'un article atteint zéro, son efficacité est considérablement réduite.
PP	" Phantom Points ". Ces points fantômes augmentent à mesure que l'on utilise les armes et les boucliers. Plus leur valeur est élevée, plus grande est la force d'attaque (pour les armes) ou la force défensive (pour les boucliers). La valeur PP diminue graduellement tant que l'on brandit l'arme ou le bouclier.
ORG	Origine. Statistiques d'origine de l'article.
EQP	Équipement. Valeur combinée de toutes les statistiques (combinaison des valeurs d'Ashley, de l'arme, de l'armure et des accessoires).
RANGE	Portée d'une arme. Les armes ayant une portée supérieure ont une sphère de ciblage plus grande (portée offensive).
RISK	Points RISK ajoutés au moment de l'attaque.
ATTACK/STR	Force d'attaque. Une force supérieure accroît la puissance de l'offensive et le niveau d'endurance.
ATTACK/INT	Intelligence d'attaque. Une intelligence supérieure augmente l'efficacité de la magie et la résistance aux sortilèges.
AGILITY	Une agilité supérieure accroît les chances d'atteindre une cible ou de s'enfuir.

Pour la Classe, le Type et l'Affinité, plus leur valeur est élevée, plus leur effet est grand. Il ne faut donc pas s'attendre à de grands résultats si une valeur est négative.

CLASSE

HUMAN / HUMAIN	Valeur d'Attaque/Défense contre des ennemis humains et semi-humains.
BEAST / BÊTE	Valeur d'Attaque/Défense contre des bêtes.
UNDEAD / MORT-VIVANT	Valeur d'Attaque/Défense contre des morts-vivants.
PHANTOM / FANTÔME	Valeur d'Attaque/Défense contre des fantômes.
DRAGON / DRAGON	Valeur d'Attaque/Défense contre des dragons.
EVIL / MALIN	Valeur d'Attaque/Défense contre des ennemis malins.



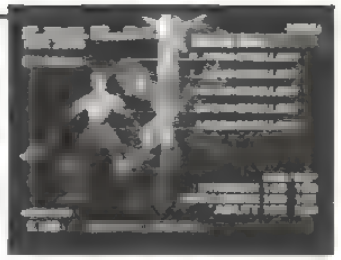
TYPE

BLUNT / CONTONDANT	Valeur d'Attaque/Défense avec/contre des armes contondantes.
EDGED / TRANCHANT	Valeur d'Attaque/Défense avec/contre des armes tranchantes.
PIERCING / PERÇANT	Valeur d'Attaque/Défense avec/contre des armes perçantes.

AFFINITÉ

PHYSICAL / PHYSIQUE	Valeur d'Attaque/Défense pour une propriété physique.
AIR / AIR	Valeur d'Attaque/Défense pour une propriété de l'air.
FIRE / FEU	Valeur d'Attaque/Défense pour une propriété du feu.
EARTH / TERRE	Valeur d'Attaque/Défense pour une propriété de la terre.
WATER / EAU	Valeur d'Attaque/Défense pour une propriété de l'eau.
LIGHT / LUMIÈRE	Valeur d'Attaque/Défense pour une propriété de la lumière.
DARK / OBSCURITÉ	Valeur d'Attaque/Défense pour une propriété de l'obscurité.

STATUT



Au fur et à mesure qu'Ash'en avance dans Lea Monde chacune de ses statistiques augmente ainsi que ses " Hit Points " (points de frappe) et ses " Magic Points " (points de magie). Le statut de chaque membre de son corps apparaît. Appuyez sur le bouton ◉ pour obtenir le détail des propriétés. Ensuite, le statut des ennemis figurant sur la carte en appuyant sur les boutons L1/R1. Pour visualiser les paramètres des ennemis, le sortilège " Analysis " doit être actif.

Lecture du statut des personnages

ORG	Origine. Valeur d'origine de chaque statistique
EQP	Equipement. Valeur combinée de toutes les statistiques (combinaison des valeurs d'Ashen, de l'arme, de l'armure et des accessoires)
STRENGTH	Force. Plus sa valeur est élevée, plus la puissance de l'attaque et le niveau d'endurance sont grands
INTELLIGENCE	Plus sa valeur est élevée, plus l'efficacité de la magie et la résistance aux sortilèges sont grandes
AGILITY	Plus sa valeur est élevée, plus les chances d'atteindre une cible ou d'esquiver sont grandes
R. ARM	Bras droit
L. ARM	Bras gauche
HEAD	Tête
BODY	Tronc
LEGS	Jambes

Membre Couleur Statut

L'état du membre évolue comme suit

Excellent	(Bleu)	Meilleur état. Parfaitement sain
Bon	(Vert)	Bon état. Se montrer prudent
Moyen	(Jaune)	État médiocre. Sans danger, mais éviter le combat.
Mauvais	(Orange)	Mauvais état. Blessure grave
Mourant	(Rouge)	Le pire des états

* Chaque état est indiqué par une couleur différente.

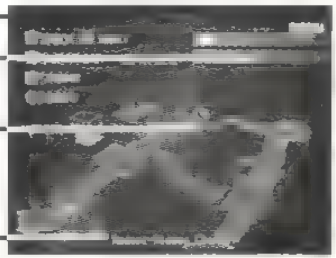
* Certains monstres ont d'autres parties vulnérables non illustrées ici.

Lorsqu'une partie du corps est " mourante ", les pénalités suivantes s'appliquent :

BRAS DROIT	Attack 50% (Les dommages d'une attaque normale ou d'un art de rupture sont réduits de moitié)
BRAS GAUCHE	Parry 50% (Les chances de parer une offensive sont réduites de moitié)
TÊTE	" Silence " (Impossible de recourir à la magie)
TRONC	RISK 200% (La valeur RISK augmente graduellement lorsque la sphère de couleur est déplacée)
JAMBES	" Move 50% " (La vitesse de mouvement est réduite de moitié)

CARTE (MAP)

Affiche la carte



Boutons directionnels	Défilement de l'écran
Bouton ◉	Répertoire des cartes disponibles
Bouton L2 + boutons directionnels/mannette de droite	Rotation de la carte
Boutons L1/R1	Changement de salle dans la carte actuelle
Bouton R2 + boutons directionnels/ Bouton R2 + mannette de gauche	Zoom avant / zoom arrière

COMMANDES

DONNÉES (DATA)

Les fonctions <Save> et <Load> permettent de sauvegarder ou de charger les données d'une partie. Voir page 2 pour plus d'informations.

OPTIONS

Modification de la configuration du jeu

Simple Map	Carte schématique. Modifie la méthode d'affichage de la carte
Enemy	Ennemi. Active ou désactive l'affichage du nombre de Hab-oïdes de combat
	Le signe ? apparaissant au dessus de la tête d'Aston indique qu'il ne peut pas apparaître sur le champ de Habitat de combat
Weapon Status	Statut de l'arme. Affiche tout changement de statut d'une arme de la carte attaque d'Aston. Ce pied est positif le rouge négatif
Armor Status	Statut de l'armure. Affiche tout changement de statut d'une armure de la carte attaque d'Aston. Ce bleu est positif le rouge négatif
Cursor Memory	Mémoire du curseur. Mémorise la dernière position du curseur dans un menu. Le curseur reprend aussi à cette position à la réouverture du menu
Information	Affiche ou masque l'information affichée au bas de l'écran
Puzzle Mode	Mode Puzzle. Active ou désactive le mode Puzzle (Évolue ou Meurt)
Sound	Règle la sortie sonore sur STEREO/MONO
Vibration	Active ou désactive la fonction de vibration du contrôleur analogique DUALSHOCK

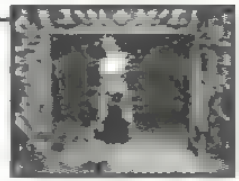
SCORE

Affiche le score et les informations du type de jeu que vous avez choisi. Nombre d'ennemis abattus, pourcentage de la carte complétée, etc.

MANUEL RAPIDE (QUICK MANUAL)

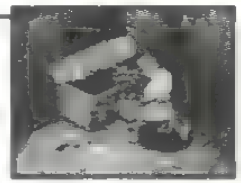
Utilisez ce petit manuel de référence rapide (Quick Manual) pour obtenir des informations sur les commandes de combat, les sortilèges et la disposition de l'écran ou pour obtenir des conseils pour le jeu.

PORTES



De nombreux types de portes relient les salles de Lea Monde les unes aux autres Certaines s'ouvrent facilement d'autres doivent d'abord être déverrouillées Pour déverrouiller les portes recherchez les clés correspondantes Parfois certains monstres doivent être abattus avant qu'une porte puisse être déverrouillée.

COFFRES AUX TRÉSORS



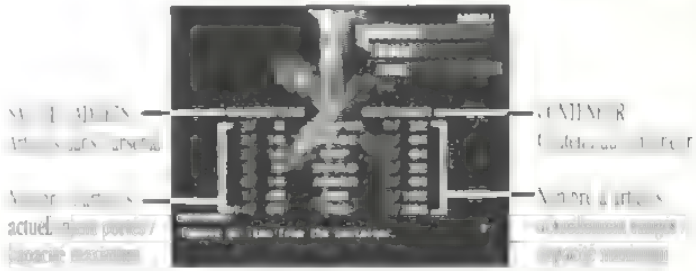
Pour ouvrir un coffre aux trésors appuyez sur le bouton ⊗ Tout en vous situant en face du coffre le couvercle s'ouvre et la liste des articles contenus dans le coffre apparaît Déplacez le curseur sur l'article que vous souhaitez prendre Appuyez sur le bouton ◉ et l'article sera aussitôt placé dans votre arsenal Appuyez sur le bouton ▣ pour prendre tous les articles d'un coffre aux trésors Appuyez sur le bouton ⊗ à tout moment pour refermer le couvercle du coffre Tout article laissé sur place est supprimé et perdu à jamais Si Ashley ne peut pas transporter davantage d'un certain type d'articles appuyez sur le bouton ◉ pendant que la liste des articles contenus dans l'arsenal d'Ashley est affichée Sélectionnez les articles que vous voulez déposer et notez les qu'Ashley pourra aussi avoir suffisamment de place pour tous les articles Certains coffres aux trésors peuvent être verrouillés Pour déverrouiller ces coffres recherchez les clés correspondantes et utilisez-les de la même manière que pour déverrouiller une porte.

CONTENEURS (CONTAINERS)

Les conteneurs sont des coffres servant à entreposer les articles accumulés par Ashley On peut accéder aux articles placés dans un conteneur depuis n'importe quel autre conteneur dans le jeu Puisque Ashley ne peut transporter qu'un nombre limité d'articles il peut être utile d'entreposer les articles excédentaires dans ces conteneurs Pour prendre ou entreposer des articles appuyez sur le bouton ⊗ tout en vous plaçant en face du conteneur

Enlèvement ou rangement d'un article

Sélectionnez <Remove> pour faire apparaître la fenêtre <Items>. Appuyez sur les boutons directionnels gauche/droite ou les boutons L1/R1 pour voir les articles qui peuvent être enlevés du conteneur Sélectionnez l'article à enlever et appuyez sur le bouton ◉ Procédez de la même façon pour ranger des articles Pendant que l'article est sélectionné vous pouvez échanger sa place avec celle d'un autre article de votre arsenal Sélectionnez l'autre article pour l'échanger Appuyez sur le bouton ◉ pendant qu'un article est sélectionné pour faire apparaître les options suivantes :



Removal/Storage	Enlèvement Rangement d'un article dans un conteneur Pour voir les articles enlevés ou rangés, sélectionnez " ! " dans le menu <Items>
Discard	Supprime la quantité spécifiée de l'article sélectionné
Discard All	Supprime tous les éléments de l'article sélectionné
Sort	Trie les articles par type ou par quantité

Après avoir choisi les articles à supprimer ou à ranger appuyez sur le bouton ◉ et sélectionnez Yes pour terminer

Remarque Si les données actuelles du conteneur ne correspondent pas à celles de la CARTE DE MEMOIRE ou que la CARTE DE MEMOIRE contenant les informations enregistrées n'est pas insérée dans le connecteur de CARTE DE MEMOIRE vous ne pourrez pas accéder aux articles placés dans les conteneurs

12 CARACTÉRISTIQUES DE LÉA MONDE

CUBES

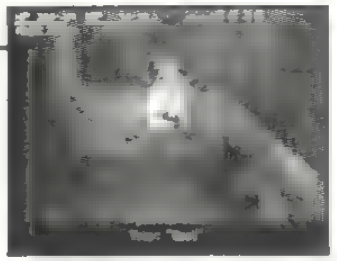
Divers cubes disséminés dans le monde peuvent être employés pour passer d'un niveau à l'autre. Certains cubes peuvent être détruits avec une arme. Tous les cubes se replacent [illegible] lorsque l'action a quitté la salle.

Types de cubes :

Cube roulant	Faites rouler ces cubes d'une case dans n'importe quelle direction libre.
Cube compteur	Identiques aux cubes roulants, mais à chaque déplacement, le compteur rétractile [illegible] fois, il arrive à zéro, le cube disparaît.
Cube à pousser	Faites glisser ces cubes d'une case dans n'importe quelle direction libre. Ces cubes peuvent être détruits.
Cube coulissant	Faites glisser ces cubes dans n'importe quelle direction, jusqu'à ce qu'ils butent contre un obstacle ou tombent.
Cube à lever	Soulevez et transportez ces cubes à l'endroit choisi. Ils peuvent être détruits.
Cube magnétique	Soulevez et transportez ces cubes à l'endroit choisi. Certains cubes magnétiques sont rouges à autres bleus. Lorsque on empile des cubes de la même couleur, le cube supérieur [illegible] au-dessus du précédent à une distance d'un cube. Lorsque [illegible] les cubes rouges et bleus, les cubes se soudent dans leur position. Ils ne peuvent plus être séparés une fois reliés. La force magnétique agit uniquement sur les cubes empilés verticalement.

1er Conseil des Chevaliers VKP — Pour escalader une paroi, disposez les cubes au sauter.
Hauteur de 2 cubes : Avancez vers le mur, agrippez-vous et montez.
Hauteur de 3 cubes : Sautez pour vous agripper et déplacez des cubes pour créer un appui plus haut.
Hauteur de 4 cubes : Il est impossible de grimper sans aide. Si [illegible] un seul cube, agrippez-vous et sautant de dessus du cube. S'il y a deux cubes, grimpez sans avoir à sauter.

2e Conseil des Chevaliers VKP — Léa Monde est un univers de mystère.
Tous les cubes reprennent leur position originale dès qu'on quitte la salle. Utilisez cette caractéristique si vous avez commis une erreur.



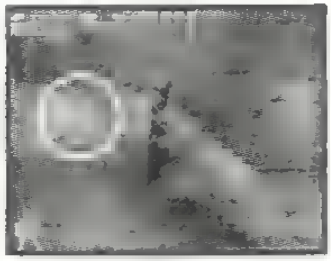
PIÈGES

Lea Monde recele de nombreux pieges Marcher dessus est a vos risques et perils !

Marquage des pièges

Vous pouvez decouvrir les pieges par les methodes de marquage ci-dessous

Utilisation d'un article	Utilisez un " Oeil d'Argon. "
Utilisation de la magie	Utilisez la magie " Euréka. "
Pièges actionnés	Une fois actionnés, les pièges restent visibles



† Les marquent demeurent jusqu'à ce qu'Ashley quitte la pièce

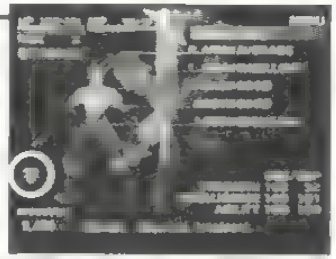
Types de piège

Death Vapor / Vapeur mortelle	Piège provoquant des dommages physiques directs. Des vapeurs acides jaillissent sous les pieds d'Ashley
Eruption / Éruption	Piege a base de Feu provoquant des dommages directs Des flammes jaillissent sous les pieds d Ashley
Freeze / Gel	Piège à base d'Eau provoquant des dommages directs Des vapeurs glaciales jaillissent sous les pieds d Ashley
Gust / Rafale	Piege a base d Air provoquant des dommages directs Des rafales tranchantes comme des rasoirs surgissent sous les pieds d Ashley
Terra Thrust / Projection terrestre	Piège à base de Terre provoquant des dommages directs en se cristallisant à proximité des éléments.
Holy Light / Lumière sacrée	Piege a base de Lumiere provoquant des dommages directs Une lumiere aveuglante jaillit sous les pieds d Ashley
Diablos / Diablos	Piege a base d Obscurite provoquant des dommages directs Une terrible obscurité se repand sous les pieds d Ashley
Poison Panel / Panneau empoisonné	Piège provoquant un état anormal. Un gaz empoisonnant jaillit sous les pieds d'Ashley entraînant le statut " Poison " (empoisonnement)
Paralysis Panel / Panneau paralysant	Piège provoquant un état anormal Un gaz anesthesiant jaillit sous les pieds d Ashley entrainant le statut " Paralysis " (paralysie
Curse Panel / Panneau maudit	Piège provoquant un état anormal Un esprit maudit enferme sous le sol est libere entrainant le statut " Cursed " (malédiction)
Cure Panel / Panneau apaisant	Rétablissement. La puissance du dieu Fortuna rétablit quelques points HP
Heal Panel / Panneau guérisseur	Rétablissement. L'infinie puissance protectrice du dieu Fortuna élimine tout statut d'anomalie.

14 CARACTÉRISTIQUES DE LÉA MONDE

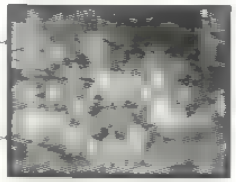
STATUTS D'ANOMALIE

Certaines attaques et certains pièges provoquent un statut d'anomalie. Quelques-unes de ces anomalies disparaissent avec le temps, mais d'autres ne peuvent être corrigées qu'à l'aide d'articles spéciaux ou de magie.

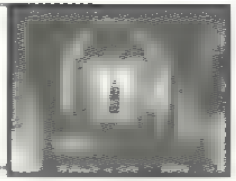


[illegible]	[illegible]
STR-up	[illegible]
INT-down	Diminution de l'INTELLIGENCE.
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Quicken	Accélération de la vitesse des mouvements.
[illegible]	[illegible]
	[illegible]
Paralysis	L'état de paralysie empêche le recours aux armes.
	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
	secouent le corps d'Ashley.
Curse	Malédiction. Les valeurs STR, INT et AGL diminuent.
Regeneration	La vitesse de rétablissement des points HP s'accélère.

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
	Empêche de changer d'équipement.
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
	Ses propriétés terrestres diminuent.
[illegible]	[illegible]
	Ses propriétés aquatiques diminuent.
[illegible]	[illegible]
	Ses propriétés [illegible]
[illegible]	[illegible]
	Ses propriétés [illegible]
Resist Air	La résistance à l'Air de l'armure augmente.
	Sa résistance à la Terre diminue.
Resist Fire	La résistance au Feu de l'armure augmente.
	Sa résistance à l'Eau diminue.
Resist Earth	La résistance à la Terre de l'armure augmente.
	Sa résistance à l'Air diminue.
Resist Water	La résistance à l'Eau de l'armure augmente.
	Sa résistance au Feu diminue.



3e Conseil des Chevaliers VKP — Prenez garde si vous attaquez depuis [illegible]
Les obstacles peuvent gêner votre attaque. Méfiez-vous !

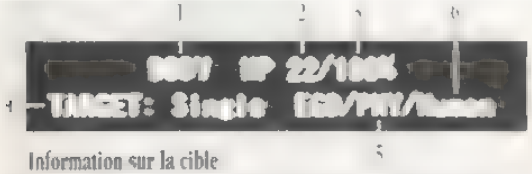


4e Conseil des Chevaliers VKP — Changez de perspective
Adoptez la perspective de la première personne [illegible] mode Free-look pour découvrir des passages dans les endroits élevés et examiner la situation au bas des parois.
Observez en mode Free-look pour trouver des portes secrètes et des coffres aux trésors cachés.

MODE DE COMBAT

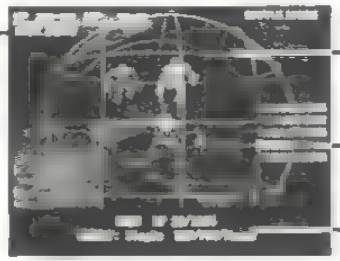
Appuyez sur le bouton ◉ pour qu'Ashley brandisse son arme et se place en mode de combat. Pendant que ce mode est activé, il est impossible de soulever ou de transporter des cubes, ni d'escalader une paroi.

LECTURE DE L'ÉCRAN



Information sur la cible

1. Nom de l'ennemi ou nom de la partie du corps visée (zone cible)
2. Estimation des dommages que l'attaque causera à l'ennemi ou à la partie visée. Si un statut d'anomalie survient, le nom de cette anomalie est également affiché.
3. Pourcentage de chances de frapper l'ennemi ou la partie visée. Si l'attaque a produit un effet, comme l'apparition d'anomalies, celles-ci sont aussi affichées.
4. Type de cible (partie du corps, section, cube, monstre)
5. Type d'attaque et d'affinité
6. Classe d'ennemi



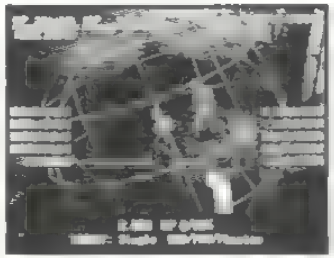
SPHÈRE DE CIBLAGE
Affiche la portée de l'attaque, l'expansion et la forme de la sphère de ciblage dépendent du type d'attaque.

Parties du corps de l'ennemi (zones cibles)

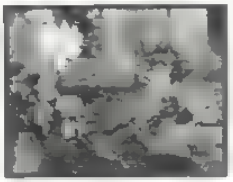
INFORMATION SUR LA CIBLE
Parties du corps de l'ennemi (zones cibles) actuellement sélectionnées pour l'attaque. Voir les informations ci-dessus.

Méthode d'attaque

Pour être à portée, l'ennemi doit se trouver entièrement ou en partie dans la sphère de ciblage.
Pour vérifier et faire apparaître la sphère de ciblage, appuyez sur le bouton ◉.



Après avoir sélectionné la zone à attaquer, appuyez sur le bouton ◉ pour déclencher l'attaque. Si plusieurs ennemis se trouvent dans la sphère de ciblage, choisissez celui que vous souhaitez attaquer et confirmez avec le bouton ◉.



Lorsqu'une cible entre dans la zone d'attaque, il émet un " signal d'attaque " et vire au rouge. Plus ce signal est proche, plus il est intense.

HABILETÉS DE COMBAT

Peu après avoir pénétré dans Leda Morgue, Ashley commence à acquérir des Habiletés de Combat. Il y a deux types d'habiletés de combat : les Habiletés en Chaîne et les Habiletés Défensives.

Utilisation des habiletés de combat

En attribuant des habiletés de combat aux boutons ◉ △ et ▣, vous pouvez recourir à ces techniques spéciales pendant un affrontement.

Acquisition des habiletés de combat

Si les Habiletés en Chaîne et les Habiletés Défensives sont correctement utilisées, Ashley accumule des points d'expérience qui lui permettent d'acquérir de nouvelles habiletés de combat. Après avoir accumulé suffisamment de points, Ashley peut apprendre une nouvelle habileté. Pour acquérir une nouvelle habileté de combat, sélectionnez Chain Ability (Habileté en Chaîne) ou Defense Ability (Habileté Défensive). Une liste des habiletés qu'Ashley ne maîtrise pas encore s'affiche alors. Choisissez l'habileté qui convient le mieux à votre style de combat.

SYSTÈME DE COMBAT

Habiletés en Chaîne (type offensif)

Utilisez une Habileté en chaîne en appuyant sur un bouton précédemment attribué à une habileté au moment exact où l'arme d'Ashen frappe l'ennemi. Si vous réussissez, votre attaque produira un plus grand effet. Vous pouvez lier les unes aux autres plusieurs Habiletés en Chaîne si vous continuez à appuyer sur d'autres Habiletés en Chaîne au bon moment. (En utilisant le bon rythme, vous pouvez ainsi enchaîner plusieurs attaques consécutives.)

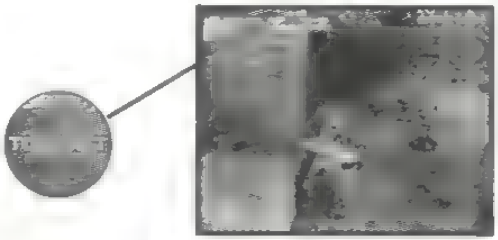
Habileté Défensive (type défensif)

Les Habiletés Défensives peuvent vous garder à l'abri contre des attaques physiques et magiques. Au moment exact où l'attaque d'un ennemi frappe Ashen, appuyez sur l'un des boutons d'Habiletés Défensives pour accroître l'efficacité de votre protection. Contrairement aux Habiletés en Chaîne, les Habiletés Défensives ne peuvent être exécutées l'une à la suite de l'autre.

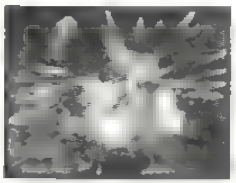
Indications du rythme – " Timing "

Divers messages apparaissent à l'écran pour indiquer le degré de précision avec lequel vous avez appuyé sur le bouton de l'Habileté de combat.

TOO FAST!	Trop tôt !
FAST!	Un peu rapide !
COOL!	Parfait !
SLOW!	Un peu lent !
TOO SLOW!	Trop lent !



Outre les mots ci-dessus, les indications GOOD! EXCELLENT! RIGHT ON! PERFECT! WELL TIMED! NICE! et GREAT! peuvent apparaître. Dans tous ces cas, bien toutes que le rythme est parfait. Surveillez ces messages pour trouver le rythme exact lors de vos attaques.



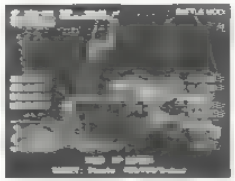
Affichage du rythme

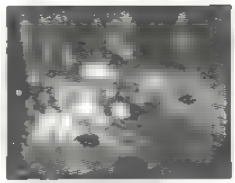
Lorsque l'option <Timing Display> est activée, un point d'exclamation apparaît pour indiquer le moment précis où vous devez appuyer sur le bouton de l'Habileté de combat. Appuyez sur un bouton d'Habileté de combat au moment où le point d'exclamation surgit pour augmenter votre taux de réussite.

Le Conseil des Chevaliers VKP — Tirez profit de la commande <Map> pour afficher la carte. Si vous trouvez une clé ou un sceau, ceux-ci peuvent ouvrir les portes ou les coffres verrouillés que vous avez rencontrés. Sélectionnez <Map> dans l'écran de menu et recherchez les salles où se trouvent des portes verrouillées.

ARTS DE RUPTURE (BREAK ARTS)

Il s'agit de techniques spéciales à maîtriser pour chaque type d'arme





Utilisation des Arts de rupture

Ouvrez l'écran de menu et sélectionnez <Break Arts> pour voir les Arts de rupture disponibles pour l'arme actuellement utilisée. Choisissez un Art de rupture puis visez un ennemi pour déclencher l'attaque.

Sélectionnez <View Arts> pour voir la liste de toutes les armes. Les armes pour lesquelles Ashley maîtrise des Arts de rupture s'affichent alors en caractères blancs. Appuyez sur le bouton ◉ pendant qu'une arme est sélectionnée pour voir tous les Arts de rupture disponibles pour ce type d'arme particulier.

L'utilisation des Arts de rupture consomme des points HP. Il ne faut donc pas abuser des Arts de rupture au risque de créer plus de mal que de bien.

Acquisition des Arts de rupture

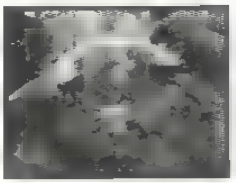
Pour apprendre un Art de rupture, Ashley doit acquérir de l'expérience au maniement des armes. Il lui suffit de vaincre ses ennemis avec ses armes pour accumuler de l'expérience.

Aux différents types d'arme correspondent différents types d'Arts de rupture. Les points d'expérience accumulés avec chaque arme servent spécifiquement à acquérir les Arts de rupture correspondant à ce type d'arme.

MAGIE

Pour recourir à la magie, vous devez trouver des « Grimoires » dissimulés dans Le Monde.
Utilisez un grimoire pour apprendre les formules magiques qu'il contient.

Chaque formule magique consomme un certain nombre de points de magie (points MP). Tant qu'Ashley dispose de points MP, il peut jeter les sorts qu'il a appris. Si Ashley ne dispose pas des points MP nécessaires pour jeter un sort, il en est empêché. Voir page 21 la liste de quelques sorts pouvant être utilisés.



Utilisation des grimoires

Sélectionnez le grimoire à utiliser dans la catégories Misc. divers de la fenêtre <Items>.
Sélectionnez une cible pour le sort que le grimoire contient et appuyez sur le bouton ◉.
Le sort choisi consomme le nombre de points MP requis lors de l'utilisation de la formule magique inscrite dans le grimoire.

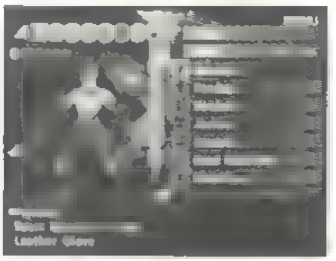
Recours à la magie

Ashley apprend les formules magiques dans un grimoire. Sélectionnez <Magic> pour consulter les différentes catégories de magie. Sélectionnez la catégorie de magie à utiliser pour voir la liste des formules qu'Ashley a apprises. Choisissez un sort dans la liste pour ouvrir la sphère de ciblage. Appuyez sur le bouton ◉ pour jeter ce sort. Si Ashley ne dispose pas d'assez de points MP, le sort ne peut être utilisé. Certaines formules magiques agissent dans une zone limitée. Le sort jeté affectera toutes les cibles qui sont à sa portée (y compris Ashley). Vous pouvez changer la hauteur de la sphère en appuyant sur les boutons directionnels haut/bas pendant la sélection de la portée.

ACQUISITION D'ARTICLES

Après certains combats, Ashley peut trouver divers articles

Si un ennemi vaincu possède des articles, leur liste s'affiche. Sélectionnez un article que vous souhaitez prendre et appuyez sur le bouton ◉. Pour prendre tous les articles de la liste, appuyez sur le bouton ■. L'arsenal d'Ashley ne peut contenir plus de 8 articles. Si Ashley ne peut emporter davantage d'articles, appuyez sur le bouton ◉ une deuxième fois pour la faire apparaître à l'écran de l'arsenal, pour ainsi remplacer un article que celui-ci transporte dans l'arsenal. Choisissez les articles à abandonner et appuyez sur le bouton ◉ pour les remplacer par les nouveaux articles. Appuyez sur le bouton ⊗ pour fermer cet écran. Tous les articles restants sont éliminés.



Voici quelques-uns des articles que l'on peut trouver dans Léa Monde :

Nom	*Effet*
Racine curative	Rétablit environ 50 HP
Bulbe curatif	Rétablit environ 100 HP
Racine de mana	Rétablit environ 25 MP
Bulbe de mana	Rétablit environ 50 MP
Acolyte's Nostrum	Rétablit environ 100 HP et MP
Réactif alchimique	Rétablit environ 25 HP et points RISK
Larmes d'Yggdrasil	Élimine la paralysie
Glousssement de feerie	Élimine l'empoisonnement
Esprit d'Orison	Élimine l'engourdissement
Pæan angélique	Élimine la malédiction
Panacée	Élimine la paralysie, l'empoisonnement et l'engourdissement
Oeil d'Argon	Rend tous les pièges de l'endroit temporairement visibles

6e Conseil des Chevaliers VKP — Articles d'utilité inconnue

Si vous faites l'acquisition d'un article dont vous ignorez l'utilité, vérifiez la catégorie Misc. dans la fenêtre « Items ». Les noms des clés, des scrolls et des divers articles y sont présentés bien que des descriptions ne soient fournies pour les articles les plus bizarres. À vous revient de découvrir leur utilité.

AMÉLIORATION DES ARMES ET DES ARMURES

Les armes et les armures peuvent être adaptées à la fréquence à laquelle on souhaite les utiliser. Par exemple, une arme particulière n'est utilisée que pour combattre des monstres de la classe des Dragons. Elle peut être adaptée pour produire les plus graves dommages à cette catégorie d'ennemi. Vous pouvez créer des armes spécialement conçues pour combattre chaque classe de monstre et utiliser une arme différente chaque fois que vous rencontrez un monstre d'une catégorie différente. De même, on peut accroître la force d'une armure contre certaines catégories de monstre et certaines propriétés des attaques. Lorsque les points de durabilité (DP) d'un article atteignent zéro, cet article est considérablement affaibli.

Pour vérifier l'état d'une arme ou d'une armure, sélectionnez-la dans la fenêtre « Items » et appuyez sur le bouton ■ pour afficher son statut. Les options « Weapon Status » et « Armor Status » sont activées. L'évolution des armes et des armures apparaîtra à l'écran lors des affrontements.

Démontage des armes et des boucliers

Pour démonter les armes et les boucliers en pièces détachées, sélectionnez <Setup> dans le menu <Items>, puis sélectionnez <Disassemble>. Vous pouvez créer de nouvelles armes et de nouveaux boucliers en combinant leurs pièces détachées à d'autres pièces. Les armes et les boucliers ne peuvent être assemblés que dans les ateliers.

Sélectionnez d'abord l'arme ou le bouclier à démonter. Le nom et la composition de chaque pièce s'affichent alors. Appuyez sur le bouton ◉ pour continuer.

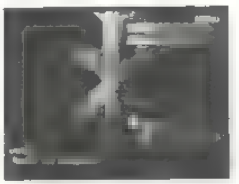
Lorsque le message de confirmation apparaît, sélectionnez <Yes> pour compléter le démontage.

ATELIERS

Plusieurs ateliers sont disséminés dans Le Monde. Dans ces ateliers, Ashen peut réparer et assembler ses armes. Cependant, les différents ateliers restreignent les matériaux pouvant être utilisés à tout moment. Ouvrez le menu <Items> et sélectionnez <Setup> pour afficher les options de l'atelier.

Réparation

Sélectionnez <Repair> pour rétablir les points DP des armes, des boucliers et des armures à leur valeur maximale. Toutefois, ces réparations ne peuvent être exécutées que pour les articles dont les matériaux sont acceptés dans cet atelier.



Sélectionnez <Repair> dans le menu <Setup> et sélectionnez <Yes> pour rétablir d'un seul coup les points DP de toutes les armes et armures autorisées.

Assemblage des armes

Sélectionnez <Assemble Weapons> dans le menu <Setup>. Puis, choisissez une lame ou un manche pour consulter la liste des lames et des manches de votre arsenal. Si un joyau peut être fixé à l'article, celui-ci comporte un réceptacle spécial. Après l'assemblage, appuyez sur le bouton ◉ pour terminer l'opération ou appuyez sur le bouton ⊗ pour annuler. L'opération est terminée lorsque le joueur a attribué un nom à l'arme assemblée.

1. Sélectionnez une lame et un manche.

2. La lame et le manche sélectionnés s'affichent. Choisissez-en d'autres ou complétez l'assemblage.

3. Attribuez un nom à l'arme assemblée pour terminer l'opération.

Combinaison

Vous pouvez combiner les lames, les boucliers et les armures pour créer de nouveaux articles.

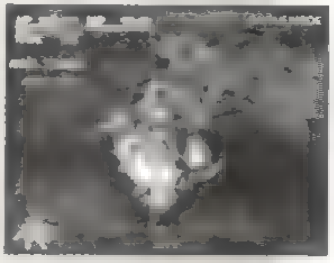
Sélectionnez <Combine> dans la fenêtre <Setup> pour voir chaque catégorie, puis choisissez la catégorie dans laquelle vous souhaitez combiner des articles. Choisissez ensuite deux articles à combiner. Le résultat de cette combinaison s'affiche alors. Sélectionnez <Yes> pour terminer la combinaison de ces articles. Pour refaire une combinaison, sélectionnez <No> et pour abandonner la combinaison, sélectionnez <Cancel Combine>.

Les pièces d'armure des différentes parties du corps peuvent être combinées, mais l'armure ainsi fabriquée peut convenir à une autre partie du corps. Les pièces des armes et de l'armure que vous portez peuvent également être combinées, mais elles seront démontées et vous n'en serez plus équipé.

ARTS DE RUPTURE

Type	*Nom (à l'écran)*	*Effet*
Poignard	[illegible]	[illegible]
Épée	[illegible]	[illegible]
Grande épée	Sunder	Un jaillissement d'énergie chasse toute vie du corps de l'ennemi.
Hache et massue	Mistral Edge	Une lame lumineuse horizontale sectionne l'ennemi.
Grande hache	Bear Claw	Une lumière ardente émane du tranchant de la hache en s'abattant.
Hampe	Sirocco	Un rideau de flammes jaillissent au moment de l'impact.
Grosse massue	Bonecrusher	Produit une intense onde de chocs pour broyer les os.
Lance	[illegible]	[illegible]
Arbalète	[illegible]	[illegible]
Mains nues	[illegible]	[illegible]

HABILETÉS EN CHAÎNE



Nom (à l'écran)	*Effet*
Heavy Shot	Augmente les dommages produits par votre attaque.
Gain Life	Accroît vos points HP selon un pourcentage des dommages causés
Mercy Shot	[illegible]
Gain Magic	Accroît vos points MP selon un pourcentage des dommages causés.
Temper	[illegible]
Paralyze Pulse	Ajoute un effet paralysant à l'attaque.
Numbing Claw	Ajoute une effet engourdissant à l'attaque
Dulling Impact	Ajoute une effet ralentissant à l'attaque
Snake Venom	Ajoute une effet empoisonnant à l'attaque.

HABILETÉS DÉFENSIVES

Nom (à l'écran)	*Effet*
Ward	Bloque un effet paralysant.
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Reflect Damage	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

Type	*Nom (à l'écran)*	*Effet*
Nécromancien / Warlock		
(Attaque)	[illegible]	Sortilège d'attaque physique. Une intense onde de chocs frappe l'ennemi
	[illegible]	Sortilège d'attaque par l'Air. Une pluie de flèches inflige un choc pénible à l'ennemi
	[illegible]	Sortilège d'attaque par le Feu. Des boules de feu ardentes se ruent sur la cible
	[illegible]	Sortilège d'attaque par la Terre. Des [illegible] des rochers pleuvent sur la cible
	[illegible]	Sortilège d'attaque par l'Eau. Un froid intense s'abat sur l'ennemi à une vitesse supersonique.
	[illegible]	Sortilège d'attaque par la Lumière. Les esprits de la lumière fondent sur l'ennemi.
	[illegible]	Sortilège d'attaque par l'Obscurité. Une intense douleur tourmente l'ennemi.
Chaman / Shaman		
[illegible]	[illegible]	Rétablit les points HP de la cible. A un effet nuisible sur les morts-vivants.
	[illegible]	Élimine la paralysie de la cible grâce à la protection de Verme, dieu de la guerre.
	[illegible]	Élimine le poison de la cible grâce à la protection d'Omnus, dieu de la mer.
	[illegible]	Élimine la malédiction de la cible grâce à la protection d'Amor, déesse de l'amour.
Sorcier / Sorcerer		
(Aide)	[illegible]	Accroît temporairement la valeur STR de la cible
	[illegible]	Accroît temporairement la valeur INT de la cible
	[illegible]	Accroît temporairement la valeur AGL de la cible
	[illegible]	Accroît temporairement l'efficacité des armes et de l'armure de la cible. L'accroissement est proportionnel au degré d'habileté de la cible.
	[illegible]	Empêche temporairement la cible de recourir à la magie.
	[illegible]	Immobilise temporairement les nuages de pierre.
	[illegible]	Déverrouille les portes et les coffres. Ce sortilège est inefficace contre les serrures fermées par un puzzle ou une enceinte.
	[illegible]	Révèle les pièges en les rendant temporairement visibles. Ce sortilège n'agit que localement.
	[illegible]	Analyse les diverses statistiques de la cible, tels que ses points HP et MP. Les ennemis ayant peu de points HP sont plus faciles à analyser.
Enchanteur / Enchanter		
(Affinité)	Luft Fusion	Accroît temporairement l'affinité de l'arme pour l'Air
	Spark Fusion	Accroît temporairement l'affinité de l'arme pour le Feu
	Soil Fusion	Accroît temporairement l'affinité de l'arme pour la Terre
	Frost Fusion	Accroît temporairement l'affinité de l'arme pour l'Eau
Spécial	Teleport	Permet de se déplacer instantanément entre les Cercles de Magie
	(Save Points)	Affiche la liste des Cercles permettant la téléportation
	[illegible]	[illegible]

INSTRUCTIONS DU DISQUE DE DÉMONSTRATION

SQUARESOFT® 2000 Collector's CD vol.1

Avec le jeu Vagrant Story™ vous trouverez le disque SQUARESOFT 2000 Collector's CD vol. 1, qui vous offre un aperçu des jeux SQUARESOFT récemment sortis ou à venir prochainement ainsi que la chance d'essayer les versions de démonstration de Chocobo Racing™, Front Mission 3™ et Threads of Fate™.

Installez la console de jeu PlayStation® conformément aux instructions de son manuel. Assurez-vous que l'appareil est hors tension avant d'insérer ou de retirer un disque compact. Insérez le disque Collector's CD et refermez le couvercle. Branchez un contrôleur et mettez la console de jeu PlayStation sous tension. Le Collector's CD s'ouvre sur le Menu principal. Utilisez les boutons directionnels pour sélectionner l'un des titres et appuyez sur le bouton ⊗. Après la démonstration ou si vous appuyez sur le bouton START pendant un film de présentation, le jeu retourne au Menu principal. Vous pouvez également accéder à cet écran en tout temps en appuyant simultanément sur les boutons START, SELECT, L1, L2, R1 et R2.

Les présentations suivantes sont offertes sur le disque Collector's CD :
Chocobo Racing™ – Jeu interactif de démonstration – voir les instructions de jeu à la page suivante
Chocobo's Dungeon™ 2 – Film de présentation
SaGa Frontier™ 2 – Film de présentation
Chrono Cross™ – Film de présentation
Threads of Fate™ – Jeu interactif de démonstration – voir les instructions de jeu ci-dessous
Legend of Mana™ – Film de présentation
Front Mission 3™ – Jeu interactif de démonstration – voir les instructions de jeu à la page suivante

Remarque : Les informations d'une partie interactive de démonstration ne peuvent être sauvegardées sur une CARTE DE MÉMOIRE.

Commandes de base – Threads of Fate™

Pour commencer le jeu, appuyez sur le bouton START dans l'écran de titre.

Boutons directionnels/ manette de gauche	Déplace le personnage, sélectionne un monstre (pour Rue), sélectionne un type de magie (pour Mint), déplace le curseur
Bouton ⊗	Exécute la commande, parle, regarde, lance une attaque normale
Bouton ◉	Saute, annule
Bouton ▣	Ouvre le menu Transformation (pour Rue), Ouvre le menu de Magie (pour Mint)
Bouton △	Lance une attaque normale (pour Rue), lance une attaque spéciale contre un monstre (pour Rue), lance une attaque magique (pour Mint)
Bouton START	Affiche l'écran de Menu
Bouton SELECT	Non utilisé
Bouton L1 / R1	Non utilisé
Bouton L2 / R2	Non utilisé

Commandes de base – Front Mission 3™

Pour commencer le jeu, appuyez sur le bouton START dans l'écran de Titre.

Boutons directionnels/ mannette de gauche	Déplace le curseur
Bouton ⊗	Exécute la commande, fait défiler les messages
Bouton ◎	Annule, retourne à l'écran de menu précédent
Bouton ▣	Change d'arme
Bouton △	Affiche la précision de la contre-attaque de l'ennemi
Bouton START	Ouvre la fenêtre Système pendant le combat, modifie la configuration du jeu, vérifie les conditions, avance les séquences de cinéma
Bouton SELECT	Confirme l'emplacement des unités cachées sur la Carte stratégique
Bouton L1 / R1	Produit une rotation de la perspective pendant le combat
Bouton L2 / R2	Passe d'un allié susceptible d'agir à un autre pendant la Phase du joueur, passe d'une cible à l'autre quand plusieurs cibles sont à portée d'attaque

Commandes de base – Chocobo Racing™

Pour commencer le jeu, appuyez sur le bouton START dans l'écran de Titre.

Boutons directionnels/ mannette de gauche*	Virage à gauche ou à droite
Bouton ⊗	Freins
Bouton ◎	Non utilisé
Bouton ▣	Accélérateur
Bouton △	Marche arrière
Bouton START	Pause de la partie
Bouton SELECT	Retour au Menu principal
Bouton L1	Utilisation des habiletés spéciales (Tableau de bord)
Bouton L2	Non utilisé
Bouton R1	Utilisation de Pierres magiques
Bouton R2	Non utilisé

*La mannette de gauche du contrôleur analogique DUALSHOCK™ peut être utilisée lorsque le voyant DEL est allumé.

REMERCIEMENTS

SQUARE CO., LTD.

Executive Producers	Hironobu Sakaguchi, Tomoyuki Takechi, Hisashi Suzuki
Produced & Directed by	Yasumi Matsuno
Art Direction & Character Model Supervisor	Hiroshi Minagawa
Character Design & Background Supervisor	Akihiko Yoshida
Background Supervisor	Akiyoshi Masuda
Background Creators	Yukiko Inoue, Yoshinari Hirata, Akiko Honne, Takafumi Hori, Tsutomu Mouri, Hiroyuki Sano, Rena Sasaki, Takahiro Yamashita
Visual Effects Supervisor	Jiro Mifune
Visual Effects Creator	Noriko Ikeda
Character Model Creators	Tomomi Fujino, Eiichiro Nakatsu, Tsuyoshi Namiki
Character Motion Creators	Yasuhide Hino, Tadashi Soeda, Kazuhiko Takahashi, Tsunataro Yoshida
Main Programmer	Taku Murata
Programmers	Yoshiki Kashitani, Satoshi Ogata, Yoshinori Tsuchida, Tadashi Tsushima, Kunio Yamaguchi, Mitsuo Yoshioka
Planners	Jun Akiyama, Kazutoyo Maehiro, Takayuki Suguro, Hidehito Tanba, Tai Yasue
Sound Creation	SQUARE SOUNDS CO., LTD.
Music & Original Score by	Hitoshi Sakimoto
Sound Programmer	Minoru Akao
Sound Editor & Engineer	Tomohiro Yajima
Assistant Sound Editor	Jun Nakamura
Localization Department	
General Manager	Koji Yamashita
Deputy General Manager	Akira Kashiwagi
Director	Aiko Ito
Assistant	Yoshiki Yamamoto
Translators	Alexander O. Smith, Amanda Jun Katsurada
CG Movie	SQUARE VISUAL WORKS CO., LTD.
Quality Assurance	SQUARTZ CO., LTD.

SQUARE SOFT, INC.

Localization Staff	
Editors	Richard Amtower, Brian Bell
Associate Producer	Aki Kozu
Localization Manager	Yutaka Sano
Quality Assurance Staff	
QA Manager	Jonathan Williams
Lead Analyst	Matthew B. Rhoades
Assistant Lead Analyst	Mohammed A.C. Wright
Analysts	Kelly Chun, Mathew Clift, Jared Ellott, Michael Alan Erickson, Jeff Love, Judah Mehler, James J. Robles
QA Translators	Kenji Nakamura, Rintaro Yoshida
Technical Coordinator	Bennett Neale

SQUARE ELECTRONIC ARTS L.L.C.

Senior Customer Service Manager	Rick Thompson
Assistant Customer Service Manager	Fernando Bustamante
Customer Service Lead	Alaine DeLeon
Customer Support Representatives	Caroline Liu, Patrick Cervantes, John Montes, James Dilonardo, Mark Abarca, Mark Acero, Alan Deguzman, Ryan Riley
Public Relations/Events Manager	Lisa M. Ahern
Assistant Public Relations Manager	Francine DeMore
Business Development Manager	Elaine Di Iorio
Product Coordinator	Beth Faust, Ken Berry
Sales Coordinator	Sean Montgomery
Media Planner	Kyoko Yamashita
Creative Planner	Keiko Kato
Product Associates	Andy Hsu, Irene Sam
Product Administrative Assistant	Mari Nishikawa
Marketing Assistant	Rika Maruya
Assistant Product Manager	Andrew Shiozaki
Marketing Manager	Kenji Mimura
Vice Chairman	Yoshihiro Maruyama
President	Jun Iwasaki
Packaging/Manual Design	Beeline Group, Inc.
Special Thanks to	Beeline Group, Inc., BradyGAMES, C.H.E.N. PR, The Kenwood Group, Saatchi & Saatchi Los Angeles, Virtual InterActive, Inc.

GARANTIE LIMITÉE / INDICES DE JEU

Pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, à compter de la date d'achat, Square Electronic Arts L.L.C. (SQEA) garantit à l'acheteur original de ce logiciel SQEA que le support sur lequel ce logiciel d'ordinateur est enregistré est dépourvu de tout défaut de matériau et de fabrication. SQEA s'engage pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, à compter de la date d'achat, à réparer ou à remplacer, à son choix, gratuitement, tout logiciel SQEA qui n'est pas conforme à la garantie ci-dessus, frais de port payés, sur présentation de la preuve d'achat. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale du produit. Elle ne peut s'appliquer et est nulle si la défectuosité du logiciel SQEA provient d'un usage abusif ou déraisonnable, d'une mauvaise manipulation ou d'une négligence.

LIMITATIONS – La garantie ci-dessus remplace toute autre garantie et aucune autre plainte ou réclamation de quelque nature que ce soit ne peut lier ou obliger SQEA. TOUTES LES GARANTIES TACITES POUVANT S'APPLIQUER À CE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE, D'USAGE COMMERCIAL ET D'ADAPTATION À UNE UTILITÉ PARTICULIÈRE, SONT LIMITÉES À LA PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS STIPULÉE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS SQEA NE SAURAIT ÊTRE TENUE RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE PARTICULIER, INDIRECT OU CONSÉQUENT DÉCOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE LOGICIEL SQEA. Certains États ou pays n'autorisant pas les limitations relatives à la durée d'une garantie et/ou les exclusions ou limitations relatives aux dommages indirects ou conséquents, les présentes limitations et/ou exclusions peuvent ne pas s'appliquer dans votre cas. Cette garantie vous confère des droits spécifiques, lesquels peuvent s'ajouter à d'autres droits variant d'un État à l'autre et d'un pays à l'autre.

REMARQUE – Ce manuel et le logiciel qu'il décrit sont protégés par des droits d'auteur. Tous les droits pour ce manuel et ce logiciel sont réservés. Aucune partie de ce manuel ou du logiciel décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite ou réduite sous la forme d'un support électronique ou sous toute forme lisible par une machine sans le consentement écrit et préalable de SQEA. Le logiciel décrit ne peut être ni démonté, ni décompilé, ni désassemblé.

PRODUITS RENVOYÉS DANS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS – Pour faire remplacer le support défectueux dans la période de garantie de 90 jours, faites parvenir le support défectueux, en y joignant une copie de votre facture originale, votre adresse de retour et une petite note explicative décrivant la défectuosité, à Electronic Arts Customer Warranty, P.O. Box 9025, Redwood City, CA 94065-9025. Pour toute question relative à la garantie, vous pouvez contacter notre service de Garantie par téléphone au (650) 628-1900 ou par télécopieur au (650) 628-5999. Heures d'ouverture : du lundi au vendredi, de 8 h 30 à 11 h 45 et de 13 h à 16 h 30, heure normale du Pacifique.

SUPPORT DE REMPLACEMENT – Les conditions ci-dessus s'appliquent à tout support de remplacement ou logiciel fourni dans ce cadre par SQEA, y compris les garanties et limitations ci-dessus.

ASSISTANCE TECHNIQUE – Pour toute question d'assistance technique, appelez au (714) 428-0599. Nos préposés sont disponibles du lundi au vendredi, de 8 h à 17 h, heure normale du Pacifique.

SQUARESOFT - INDICES DE JEU

Vous pouvez obtenir des indices pour les jeux SquareSoft conçus pour la console PlayStation® au :
É.-U. : **1-900-407-KLUE** (1-900-407-5583) 0,95 $/min. Conseils automatisés, 1,25 $/min. Assistance en personne.
Canada : **1-900-451-KLUE** (1-900-451-5583) 1,50 $/min. Conseils automatisés seulement.

Prix indiqués sous réserve de modification. Les personnes de moins 18 ans qui appellent doivent obtenir la permission d'un parent ou tuteur. Les indices de jeu ne sont offerts qu'aux États-Unis et au Canada. Téléphone à clavier requis. L'assistance en personne est offerte uniquement pour les titres SquareSoft publiés pour la console de jeu PlayStation. Nos conseillers en jeu sont disponibles du lundi au vendredi, de 8 h à 17 h, heure normale du Pacifique. L'assistance automatisée est disponible 24 heures sur 24, 7 jours par semaine.

SquareSoft par Internet
Faites vos achats ou inscrivez-vous à nos prochains concours, prix et plus au **www.squaresoft.com**!

TEEN
T
CONTENT RATED BY ESRB

LEGEND OF MANA™

CHRONO CROSS™

TEEN
T
CONTENT RATED BY ESRB

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Threads of Fate™

SQUARESOFT®

www.squaresoft.com

Published by Square Electronic Arts L.L.C.

Square Electronic Arts L.L.C. – 949 South Coast Drive #200, Costa Mesa, CA 92626
© 1999, 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. SQUARE SOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd. Legend of Mana, Chrono Cross, and Threads of Fate are trademarks of Square Co., Ltd.

Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. Manufactured and printed in the U.S.A. THIS SOFTWARE IS COMPATIBLE WITH PLAYSTATION GAME CONSOLES WITH THE NTSC U/C DESIGNATION. U.S. AND FOREIGN PATENTS PENDING.

PlayStation